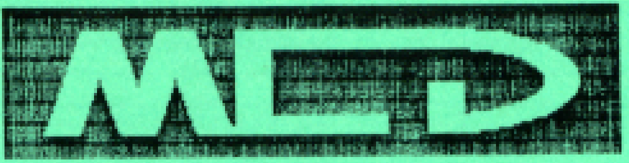


PERIODIEK VAN MSX-CLUB DRECHTSTEDEN

JAARGANG 2 NUMMER 5 JUNI 1992

INHOUD:

1: VOORWOORD + AGENDA
2: PRO-CONVERTER
3: TILBURG
4: DEMO REPORT
6: FST PRO
9: PUYO PUYO
10: DATACOMMUNCATIE
13: ILLUSION CITY
16: MSX GEHEUGEN
18: MIDISAURUS
21: ADVERTENTIES
22: MIDI-MAGIC
23: COLOFON

Dit is een voorbeeld uitgave van het clubblad van MSX Club Drechtsteden. Het is een compilatie van al eerder gepubliceerde artikelen. Het geeft een globaal overzicht van hoe ons clubblad er normaal gesproken uitziet. Als u zelf nog interessante artikelen of programma's heeft dan kan dit ook in aanmerking komen voor plaatsing in het clubblad.

-VOORWOORD-

Beste MSX vrienden

De vakantie staat weer voor de deur en dat betekent voor de meeste mensen dat de computer wat minder wordt gebruikt in deze maanden. (Nvdr. !!!?!) Het is ook daarom dat we een paar maanden geen clubavonden houden, maar ik ben natuurlijk altijd nog te bereiken (behalve in mijn vakantie) voor vragen en opmerkingen van uw kant. Ik kom nog even terug op de laatst gehouden clubavond en de daaraan gekoppelde ledenvergadering. Op de vergadering is door meerdere clubleden gevraagd om thema-avonden te houden. Daarom vraag ik u eens na te denken welke thema's er aan de orde zouden moeten komen zodat het bestuur hierop kan inspelen door bv. iemand uit te nodigen die over dat speciale onderwerp meer verstand heeft of daar de ontwerper c.q. vertegenwoordiger van is. Ik begin deze speciale avonden met datacommunicatie. U vindt daar in het clubblad een eerste aanzet van. Bij gebleken belangstelling kan ik er misschien nog een paar afleveringen voor het clubblad schrijven, die meer ingaan op de software en de besturing van modems.

H.Meijers, voorzitter

- DE AGENDA -

Vanwege de zomervakantie gaan we er weer twee maanden tussenuit. Na de vakantie op de eerste maandag in September is er dan weer een clubavond. U krijgt dan weer een clubblad met de nieuwe Agenda en natuurlijk het heetste MSX zomernieuws. Wij (het bestuur) wensen u een prettige vakantie met veel MSX uren!

DE VOLGENDE CLUBAVOND: 7 SEPTEMBER

P.S. De clubavonden worden dan nog steeds gehouden in de Noorderkerk aan de Noordendijk nr.262. Het op de ledenvergadering gedane aanbod de avonden ergens anders te houden bleek helaas niet haalbaar. Bij nader inzien was de ruimte er niet zo geschikt voor. Evengoed toch bedankt!

PRO-CONVERTER

De onderstaande listing zorgt ervoor dat u Soundtracker PRO files gewoon in Soundtracker 2 kunt afspelen. De file blijft geheel intakt, alleen de codering wordt verwijderd. Voor MT-liefhebbers is de source bijgevoegd. Het BASIC programma moet worden weggesaved met: SAVE "pro-conv.bas" omdat het zichzelf nog een keer oplaad (zie regel 40).

```
10 REM FST PRO -> FST 2 Converter
20 REM
30 IF PEEK(&HF677)=&HC0 THEN GOTO 50
40 POKE &HF677,&HC0: POKE &HC000,0: RUN "pro-conv.bas"
50 SCREEN 0: WIDTH 80: COLOR 15,1,1: KEY OFF
60 AD=&HD000: RESTORE: DEFUSR1=&HD000: DEFUSR0=&H156
70 READ D$: IF D$<>"**" THEN POKE AD,VAL("&H"+D$):
   AD=AD+1: GOTO 70
80 PRINT "Insert disk with PRO files ";: A$=INPUT$(1)
90 CLS: PRINT"FST PRO -> FST 2 converter": PRINT
100 FILES "*.MUS": Y=CSRLIN
110 LOCATE 0,Y+1: LINEINPUT "Filename (no ext.): ";FI$
120 BLOAD FI$+".MUS": A=USR1(0): A=USR0(0)
130 LOCATE 0,Y+3: PRINT "Press a key to save...";
140 A$=INPUT$(1): BSAVE FI$+".MUS",&H8000,&HBFFF
150 LOCATE 0,Y+3: PRINT "That's all folks..."
160 DATA 3A,8C,BF,FE,03,C2,19,D0,21,00,80,11,00,3F,7E
170 DATA AD,77,23,1B,7A,B3,C2,0E,D0,C9,CD,C0,00,CD,C0
180 DATA 00,C9,**


; SOURCE CODE (gemaakt in WBASS2):
; == Converter van FST Pro -> FST 2 ==

        ORG     &HD000          ; startadres
        LD      A,(&HBF8C)      ; indien FST PRO file
        CP      3               ; dan PEEK(&HBF8C)=3
        JP      NZ,EINDE        ; anders stoppen
        LD      HL,&H8000       ; beginadres muziek
        LD      DE,&H3F00       ; lengte muziekblok
LUS:    LD      A,(HL)          ; lees waarde
        XOR     L               ; XOR met lage deel adres
        LD      (HL),A          ; zet waarde terug
        INC     HL              ; volgend adres
        DEC     DE              ; lengte - 1
        LD      A,D             ;
        OR      E               ; als DE <> 0
        JP      NZ,LUS          ; dan naar LUS1
        RET                     ; anders stoppen
END:    CALL    &HC0            ; beep
        CALL    &HC0            ; beep
        RET                     ; stoppen
```

- TILBURG -

Het is alweer even geleden maar op 4 april was de vijfde internationale MSX-computerbeurs in Tilburg. We zijn er met een club van 9 mensen met een busje naar toe gegaan. Het was weer een ouderwets gezellige beurs. Er waren ruim 80 à 90 stands dus er was genoeg te zien. De grootste stand was natuurlijk van MK. Hij had weer zat te koop zoals monitoren, harddisks, Sony HB-900G's oid. en een hoop software. De helft van de stand van MK werd ingenomen door de FAC die er zijn programma FST PRO aan de man bracht. Er zaten ook een paar mensen wanhopig muzikaal proberen te zijn op een drumstel en wat keyboards. Verder gelopen kwamen we de nieuwe demo's van de Unicorn Corporation tegen: MSX 2+ demo's met digi's uit Terminator 2 en Total Recall. Daarnaast stond Fony met Fony demo disk #2. Dit is echt een hele leuke demo die je een keer gezien MOET hebben. MSX Engine gaf wat demonstraties van Illusion City met MIDI (HEEL MOOI!! Zie recensie!) en ze verkochten ook hun nieuwste produkt Cheat Master. Natuurlijk ook weer de MCM met hun gebruikelijke spullen. De werkgroep Kunstmanen gaf LIVE demonstraties van het ontvangen van sateliet beelden (weerkaarten ed.). In de stand daarnaast stond nog een oude PC te koop en probeerde een verdwaalde ziel wat PC software kwijt te raken. Alle grote nederlandse MSX clubs waren natuurlijk ook vertegenwoordigd, evenals een duitse (oostenrijkse?, zwitserse ?) de MSX Handlergemeinschaft die daar de eerste demo voor de Turbo-R: The Swiss demo presenteerde. BCF verkocht er zijn laatste diskstation #6. BCF houdt op met het maken van diskstations zodat ze aan andere grote MSX projecten kunnen gaan werken. Er was natuurlijk nog veel meer leuks te zien maar als u dat wilt weten dan had u zelf maar moeten komen. We hopen dat er volgend jaar weer net zo'n geslaagde beurs zal zijn als dit jaar. En kom dan ook eens kijken; het is echt de moeite waard!

Arjan Steenbergen

-DEMO REPORT-

Het is alweer 2 maanden geleden dat er een grote beurs was in Tilburg. Hier volgt een korte beschrijving van de door ons verkregen demo's.

Fony's demodisk 2

Deze demo is gezet op 2 enkelzijdige schijven en is wel een van de beste van dit jaar. Met demo's zoals de anti-Nintendo demo wordt de Nintendo weer eens flink door het slijk gehaald. Ook zeer leuk is Healthcop 5; een Robocop-achtige demo. Ook een leuke afwisseling is het steeds terugkerende commercial breakdown reclame blokje. De muziek is zoals gewoonlijk ook weer van uitstekende kwaliteit (FM/audio). Kort gezegd, dit is een hoogstandje wat betreft amusement op demogebied.

Sunrise picturedisk #1

Het vervolg van de Clubguide picture disk. Veel mooie demo's van allerlei programmeurs. Ook weer wat interessante teksten. Verder ziet het geheel er weer goed verzorgd uit vergezeld van goede muziek. Het keuze menu is weer in de vorm van een spel. Het is ook mogelijk om met de cijfertoetsen een demo te kiezen.

Impact musix disk #3

Dachten we bij Impact #2 dat het een absolute topper was blijkt deze nieuwe muziekschijf de vorige weer te overtreffen. Ik kan niets anders zeggen dan aanschaffen en luisteren.

Micro music

Deze schijf hoort niet helemaal thuis in het rijtje maar toch een leuke toepassing. Op deze schijf bevindt zich een TSR voor Memman die alle muziek uit XAK 1,2 FRAY en GAZZEL tengehore brengt, ook onder andere programma's die met memman werken zoals TED. Is het stil tijdens het tekstverwerken, roep deze TSR aan via memman en weg is de stilte. Kortom een leuke schijf, zeker ook vanwege de prijs. (slechts f2,50)

Synsation

Dit is het vervolg op FAC demo 5. Er zitten weer hele leuke programmeertruuks in, zoals de sinepipe demo.

-DEMO REPORT-
vervolg

Hierbij draait een grote balk heel snel in het rond, terwijl er een tekst voorbijscrollt met wat bewegende sterren en nog wat andere bewegende ballen. De demo is echter wel kort. Aan het eind kunnen we alle muziek uit de demo nog eens na luisteren in de musicplayer. Vooral het nummer Omega is erg goed. Een leuke demo, alleen wat kort en dus te duur voor Fl. 10,-.

ANMA's amusement disk
Dit is een verzameling ANMA demo's. Al deze demo's zijn al eens op een picturedisk verschenen. The source of power (een 25 minuten durende demo met verschrikkelijk mooie effecten) is de uitblinker. Leuk voor iemand die de demo's nog niet kent.

BCF Diskstation #6
Helaas is dit de laatste diskstation die zal verschijnen. De makers houden ermee op zodat ze aan andere, grotere MSX projecten kunnen gaan werken. Er staan weer heel wat leuke demo's op. ALWEER (!) The source of power en ook een leuke musicplayer. Natuurlijk staat er nog veel meer leuks op maar dat moet u zelf maar bekijken.

Conclusie
Nee, dat is geen demo maar even een kleine samenvatting van deze tekst voor wie geen zin heeft dit allemaal te lezen. Er waren niet echt veel nieuwe demos maar wat er was was op een enkele uitzondering na van goede kwaliteit. We kijken vol verwachting uit naar de beurs in Zandvoort, die bekend staat om zijn grote aanwinst wat demo's betreft.

Bas Vijfwinkel

Soundtracker PRO

Eindelijk is er dan een MIDI-muziekprogramma voor de muziekmodule. FST PRO is eigenlijk een uitgebreide FST 2 waarbij de muziek nu ook via MIDI kan worden af- en ingespeeld. (Nvdr. zie voor een uitgebreide beschrijving van Soundtracker clubblad nr.2) Het pakket bestaat uit 4 schijven: het muziekprogramma, 2 muziekdisks en een disk met ritmes en drivers. Natuurlijk ontbreekt de handleiding ook niet. Bij het opstarten krijgen we een mooi plaatje te zien. Na de wel zeer uitgebreide copyright mededelingen komen we dan in het muziekprogramma. Op het eerste gezicht lijkt er niks verandert, maar als je wat langer kijkt zie je dat bv. op de plek waar vroeger CHANNEL 1, CHANNEL 2, enz.. stond nu de geluidsnamen van de 9 muziekkanalen staan (wel zo handig). Er staat nu ook een zwart blokje in beeld. Dit is om blokken te definieeren. Zo'n blok kan over meerdere tracks en kanalen lopen. Het blok kan verschoven, gewist en getransponeerd worden, dwz dat alle noten verhoogd of verlaagd worden. Het invoeren van de muziek gaat mbv. deze blokken stukken makkelijker en sneller. Onder F5 zit de eigenlijke MIDI-sequencer.

DE MIDI-SEQUENCER
Dit is het gedeelte van het scherm waar het allemaal om draait:

PARAMETER	MIDI	FM	TR	VOL	NR.	VOICE NAME
001 Synth 1	01	Y	-12	064	100	Synthbank 1
002 Synth 1	02	Y	000	064	007	Vibraphone
:	:	:	:	:	:	
:	:	:	:	:	:	
enz.						

PARAMETER - ingestelde geluid voor de muziekmodule of FM-PAC
MIDI - kanaal waarover de muziek afgespeeld wordt op het keyboard
FM - muziekmodule/FM-PAC aan? (Y/N)
TR - transpose

Soundtracker pro
vervolg

VOL - volume
NR. - geluid waarmee de muziek op het keyboard wordt afgespeeld.
VOICENAME - naam van het geluid

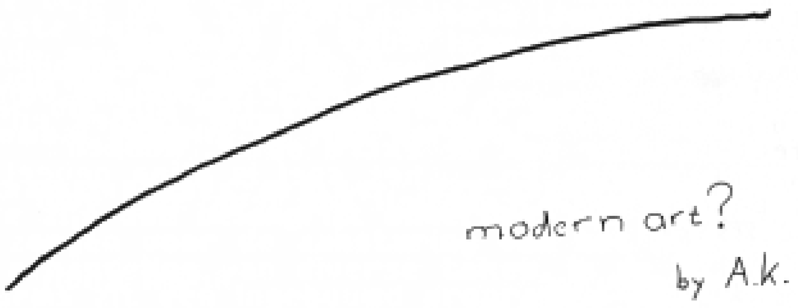
Zoals u ziet kunt u hier alles instellen wat nodig is om de muziek op een keyboard fatsoenlijk te laten klinken. Wanneer je muziek in wilt spelen selecteer je een kanaal en drukt op afspelen. De muziek van de niet-geselecteerde kanalen wordt afgespeeld en wat je op het keyboard inspeelt wordt opgenomen. Dit opnemen gaat vrij goed zolang je maar goed in de maat blijft spelen en je niet met twee handen tegelijk speelt (of je moet dan veel kanalen selecteren). Om in de maat te blijven is een metronoom aanwezig. De MIDI-sequencer werkt met een standaard instrument-namenlijst. Deze is dus om de een of andere reden niet zoals bij MIDI-blaster zelf te definieeren. In de driver die FST PRO gebruikt staan al deze standaard namen. Je moet er dan zelf bijzetten welk nummer dat geluid is op je keyboard. Dit is dus vrij lastig om mee te werken. Voor goed gebruik zou je dan een instrumentenlijst bij de hand moeten hebben waarop al de instrumentnamen staan die FST gebruikt. Het is daarom gemakkelijker de standaard opgeladen PRODRIVER te gebruiken (met een kleine aanpassing voor je eigen keyboard natuurlijk) en dan alleen met geluidnummers te werken. Geluid 24 in FST is dan ook geluid 24 op mijn keyboard. Voor de kenners: FST PRO staat standaard op ROLAND GS MIDI ingesteld (voor oa. de Sound Canvas) en ondersteund ook bankselect. Het aanmaken van deze drivers staat NIET in de handleiding vermeld. Het staat als een losse text-file op disk. Voor het aanmaken van een driver moet een skelet (text-file) worden opgeladen, bij voorkeur in TED, waarna de benodigde wijzigingen kunnen worden gemaakt. Na het wegsaven dient een conversie programma te worden gestart wat de file omzet naar een driver. Dit gaat erg traag, maar een

Soundtracker pro vervolg

eenmaal aangemaakte driver hoeft toch niet meer veranderd te worden. Standaard zijn er drivers voor de SC-55, MT-32, BASICGS, CASIO-CT, DS/10/20 en de WS2.

CONCLUSIE

Soundtracker PRO is een goed en degelijk programma. Het invoeren van de muziek is heel wat verbeterd en het MIDI werkt leuk. Er zitten echter nog heel wat schoonheidsfoutjes in (tenminste in de op Tilburg verkocht versie, ik dacht dat er al een update van was zonder fouten). De muziek van FST PRO is niet in te laden in FST 2 omdat de FAC de muziek een klein beetje gecodeerd heeft (geXORd). Er staan in verscheidene BBS'en echter al converters. De handleiding is duidelijk en overzichtelijk maar niet volledig (drivers!). De muziek op de 2 muziekdisks is gedeeltelijk door Impact gemaakt en dus van goede kwaliteit. FST PRO is echt een must voor iedereen met een MIDI instrument. Aanschaffen dus!!



- PUYO PUYO -

En weer een nieuw spel van het grootste software-house voor de MSX. En ja hoor, men heeft het voor elkaar gekregen weer een nieuwe tetris variant te verzinnen! Niet dat dat zo erg is, want het spel is, net als alle andere varianten, weer verschrikkelijk verslavend. Na een intro met een leuk plaatje met animaties komen we bij de instellingen. Hier kan ingesteld worden met hoeveel spelers het spel gespeeld kan worden, de moeilijkheidsgraad, welk muziekje er gedraaid word, welke special effects er gebruikt worden, en welke extra optie je wilt gebruiken. Hierover later meer. Het spel werkt verder bijna hetzelfde als de gewone tetris. De te plaatsen blokken bestaan nu uit twee puyo's met een verschillende vorm en kleur. De bedoeling is dus dat deze puyo's op elkaar gestapeld worden, zodanig dat ze aansluiten. De manier waarop ze ten opzichte van elkaar liggen doet er niet toe, zolang het maar niet diagonaal is. Verder mag elk gewenst figuur gevormd worden. Als er vier of meer puyo's aansluiten verdwijnen ze. Na een bepaalde tijd verschijnt er, zoals gezegd, een extra optie in het beeld. De eerste, carbuncle, maakt een ketting van puyo's van één kleur van boven naar beneden die dan verdwijnen. De tweede, big puyo, vreet gewoon alles op wat 'ie tegen komt. Verder zijn er twee spelopties voor competitie en oneindig doorspelen. Puyo puyo kan met twee spelers tegelijk gespeeld worden voor extra speelgenot! Grafisch ziet het spel er verzorgd uit, met veel leuke en komische animaties. De muziek is van de bekende compile-kwaliteit en dus een klein beetje eenvoudig van aard, maar daarom niet minder mooi. Muziek en effecten, maar ook de extra optie, kunnen uitgezet worden. En...... het spel is bijna geheel in het engels! bravo compile!! Een leuk spel voor elke MSX'er!

Arjan Kooij

BEOORDELING

Grafisch	:	92%
Muziek	:	87%
Spelkwaliteit	:	98%
Totaal	:	97%

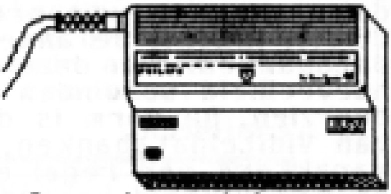
DATACOMMUNICATIE

Datacommunicatie, iedereen heeft de er de mond vol van. Wat is het, wat kunnen we ermee en hoe gaat dat op de MSX? Allemaal vragen die tijdens het lezen van deze serie niet onbeantwoord zullen blijven. Ik zal eerst de diverse termen en materialen (hardware en software) en de bijbehorende begrippen uitleggen.
Om te beginnen de vraag, wat is datacommunicatie? Men neme 2 computers en een telefoonlijn en men maakt een verbinding tussen die 2 computers. Dan is er sprake van datacommunicatie. Maar als het zo eenvoudig was dan waren er geen problemen, er komt dus nog wat meer voor kijken dan alleen de 2 computers en een telefoonlijn.

Het modem

Om te beginnen moet er een MoDem worden aangeschaft. Dit is voor de MSX een cartridge die de verbinding verzorgt tussen de 2 computers. De naam is afgeleid van MOduleren en DEModuleren. De eerste modems waren niet bepaald een wonder van techniek. Deze moesten door middel van de telefoonhoorn in verbinding komen met elkaar. De MSX-modems zijn gelukkig veel moderner en van goede kwaliteit. Er worden voor de MSX zo'n drie modellen gebruikt, dat zijn:

* MT Telcom modem
* MT Telcom-II modem
* Philips NMS 1250 modem



Deze drie zijn de belangrijkste van de op de markt zijnde modems. Er zijn er natuurlijk nog wel een paar, maar die zijn niet zo bekend of werken niet helemaal volgens de MSX normen.

Communicatie programma's

Deze zijn een belangrijk onderdeel van het geheel. Ze zorgen voor de aansturing van het MODEM en de afhandeling van diverse taken. In de MT Telcom modems zit een ingebouwd programma dat, net als een spelcartridge van bv. Konami, automatisch opstart na het opstarten van de computer. Het modem van Philips doet dat niet, maar wordt via een zelf op te laden programma aangestuurd. Dit

DATACOMMUNICATIE

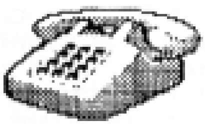
vervolg

heeft als voordeel dat men diverse programma's kan gebruiken. Het MT Telcom modem zit vast aan zijn ingebakken software met een kleine mogelijkheid er een stuurprogramma bij te laden.

De PTT

Deze dienst zorgt zoals u weet voor de verbinding tussen u en de andere computer. Er zijn echter niet alleen partikulieren maar ook bedrijven die een computer aan de telefoonlijn hangen. Omdat dit vaak permanente verbindigen zijn kan bij de PTT een huurlijn worden aangevraagd. Deze lijn staat direct in verbinding met twee of meerdere computers.

Soorten



Er zijn twee soorten databanken:

* vieuwdata- of viditeldatabanken
* Teletel of ANSI databanken

Vieuwdata is een vorm waarin gegevens per pagina worden verstuurd (zoals teletekst op de TV). De pagina's kunnen in kleur, 40 karakters per regel en 24 regels per beeld lang zijn. Dat is dus nogal grof van opbouw. Deze vorm is voor het eerst gebruikt bij PTT viditel. Er zijn niet zoveel databanken die dit protocol gebruiken (behalve de 06-???? lijnen). De andere vorm is teletel of ANSI databanken. Van deze databanken is een hoeveelheid te vinden die nauwelijks is te overzien. De vorm is dan ook geheel anders dan van Viditeldatabanken. Ze werken met 80 karakters per regel en 24 regels per beeld, maar de mogelijkheid van scrollen is ook aanwezig. Het aangezicht van deze banken is als van een tekstverwerker (eenvoudig gezien). Ook kan er in kleur gewerkt worden maar dan moet men ANSI codes kunnen ontvangen (wordt later nog uitgelegd).

Protocollen

Deze benaming staat voor de afspraken die zijn gemaakt om databanken te laten werken met elkaar. Er zijn een paar afspraken gemaakt voor het versturen van bestanden en er zijn er een paar gemaakt voor de opbouw van de verbinding.

DATACOMMUNICATIE
vervolg

Databanken
Er zijn partikulieren en bedrijven die een databank hebben. De partikulieren zijn meestal BBSen en de bedrijven zijn meestal Viditel-achtig. Wat er in de databanken te vinden is ligt aan de Sysop, dit staat voor System Operator, de beheerder van de databank).

Het doel
Het doel van het bellen naar databanken is om informatie en/of software te krijgen of te versturen. Ook kan je in een BBS berichten voor iemand of iedereen achterlaten of met de Sysop praten (dit heet chatten). De software die in databanken staat is meestal Public Domain. Er is informatie over alles en nog wat (en niet alleen over de computer maar ook over verkoop van spullen, programmeertips en over dingen die helemaal niets met een computer te maken hebben.

Down/uploaden
Dit zijn de termen die gebruikt worden voor het binnenhalen (downloaden) en het versturen (uploaden) van software.

Zo, dit waren nogal wat kreten die gebruikt worden in de wereld van de datacommunicatie. In de volgende afleveringen ga ik verder op de genoemde begrippen. In de volgende aflevering begin ik met het modem en uw computer.

H.Meijers

ILLUSIONCITY

Ik bestelde dit MSX Turbo-R spel bij MSX Club Gouda, en na veel gezeur, want het pakketje was op het verkeerde adres bezorgd, kreeg ik uiteindelijk het felbegeerde, geliefde spel van een hoop recensenten (Nvdr. zie woordenboek), die het spel de zevende hemel in prezen. Ik was niet van plan me te laten beïnvloeden door andermans recensies, en dat heb ik dan ook niet gedaan.

Het spel

Goed, Microcabin heeft het weer eens voor elkaar gekregen met een fantastisch spel voor de MSX aan te komen. Illusion City is een Role Playing Game, en heeft zeer veel weg van Konami's SD Snatcher. De eerste schijf bestaat uit de benodigde demo's en de MIDI-muziek. De andere 7(!) schijven bevatten het spel. De demo is niet al te lang maar wel verschrikkelijk mooi met prachtige muziek op de achtergrond, zowel met FM als MIDI, maar daarover later meer. Na de demo begint het spel. Je ligt op je gemak te slapen op de bank, en er komt een vrouw binnen (waarschijnlijk je vrouw). Ze heeft een kind op haar rug, en gaat dat op bed leggen. Na een beetje met haar gepraat te hebben, sta je op (PRACHTIGE animatie!) en na je dochter wakker gemaakt te hebben kan het avontuur beginnen! Je komt buiten je huis en vindt jezelf in een stad. Als je nu helemaal naar links wandelt, kom je bij een oude, redelijk verrimpelde man terecht waar je je kind achter zult laten. In deze scene loopt het oude mannetje naar je vrouw en knijpt in haar achterwerk, waarop de vrouw omdraait en de man een klap in zijn gezicht geeft (KWIJL!!!!). Je krijgt een robot toegekend en er volgt een demo, waarmee het spel trouwens vol zit. Na deze prachtige demo kom je weer in de stad terecht, met de robot aan je rechterhand. Het spel bevat verschillende opties, namelijk : magic, item, equip, talk, status en system. Dit zijn de enige engelse termen in het hele spel, en dit veroorzaakt zo af en toe toch wel een probleem. Als je bijvoorbeeld kogels voor je geweer of robot wilt kopen, is de kans dus zeer groot dat je de verkeerde kogels koopt en dus nog niets opschiet. Nu staat er in de gebruiksaanwijzing een tabel met plaatjes en

ILLUSIONCITY

vervolg

namen van de kogels, en er is ook al een nederlandse gebruiksaanwijzing (niet bijgeleverd!), dus dit probleem is daarmee overwonnen. Maar echt makkelijk spelen doet het natuurlijk niet. Een korte bespreking van de opties:

Magic ; hiermee kun je je status een beetje opkrikken. Ook als er iemand is neergeschoten, is het mogelijk met deze optie die persoon weer tot leven te brengen. Het moet zelfs, anders gaat het spel niet verder.

Item ; wat het woord al zegt. Een overzicht (japans) van je voorwerpen.

Equip ; je bewapening. De eventuele verschillende geweren met kogels.

Talk ; behoeft naar mening geen nader uitleg.

Status ; een overzicht van je gezondheid op dat moment, en (volgens mij) het aantal kogels dat je nog bezit.

System ; binnen deze opties kun je je loopsnelheid en meerdere parameters instellen. Ook bevindt zich hier de BackGround Music Mode (BGM), met maar liefst zevenentwintig (27!!!) muziekjes alleen al op de tweede schijf! Het hele spel zit vol met animaties waar elke MSX'er acuut van gaat kwijlen! Grafisch ziet het spel er meer dan verzorgd uit, met zeer duidelijke karakters en mooie achtergronden, zoals bij het vecht-scherm. Vooral de animaties tijdens het vechten zijn fantastisch. De robot bijvoorbeeld, beschikt over meerdere wapens. Zodra een van deze wapens gekozen wordt, transformeert de robot naar een andere uitrusting. Werkelijk heel mooi. De muziek met de FM-PAC is verschrikkelijk goed. Elk muziekje is op zich een meesterwerk met leuke effecten en geluiden. Maar toen.......... was er MIDI!!!. Ik ben de gelukkige bezitter van een Roland MT-32 geluidsmodule, en toen ik dat ding in mijn MSX-MIDI uitgang deed, dacht ik dat ik flauw ging vallen! Nog nooit heb ik zoiets gehoord! De muziekjes gaan van meesterwerk naar supermeesterwerk. De kwaliteit van deze muziek is

ILLUSION CITY

vervolg

werkelijk ongehoord! FANTASTISCH !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Ik hoop dat dit mijn tevredenheid over het MIDI enigzins weerspiegeld. De spelkwaliteit is zoals altijd van Microcabin heel hoog. Elke MSX Turbo-R bezit(s)ter die dit spel niet in zijn of haar collectie heeft moet professionele hulp gaan zoeken (ja, een psychiater of psycho-therapeut!!)

Arjan Kooij

BEOORDELING

Grafisch	:	99%
Muziek	:	FM: 100%
		MIDI: 100% (MT32)
Spelkwaliteit	:	98%
Totaal	:	100%

-SEED OF DRAGON-

Tja..... Het eerste MSX-Turbo R spel gemaakt door Riverhill Soft. Deze recensie zal niet erg lang worden...
Seed of dragon is een loop/actie spel. Het is de bedoeling door verschillende kamers, op zoek naar weet ik veel wat, te lopen en daar de vijanden te verslaan. Op deze manier krijg je steeds meer power, waarmee dan de vijand aan het eind van het level verslagen kunnen worden. De begindemo is verschrikkelijk kort. Er zitten wel mooie PCM-samples in. Binnen het spel kun je je karakter van bewapening laten wisselen. Hij veranderd dan ook van uiterlijk. De muziek is slecht, de scrolling gaat, zoals de engelsen dat zo mooi zeggen: 'jerky'. Zoals ik al zei, een korte recensie en weinig lof over dit eerste probeersel op de TbR. MSX Turbo-R bezitters: ONTWIJKT DIT SPEL !!!!!! Pak liever Illusion City (zie recensie) als je wil zien wat deze monster-computer echt kan!!

BEOORDELING

Arjan Kooij

Grafisch	:	77%
Muziek	:	65%
Spelkwaliteit	:	50%
Totaal	:	60%

HET MSX GEHEUGEN VERKLAART

De meeste MSX computers hebben meer dan 64Kb RAM geheugen ter beschikking. Om dit aan te sturen wordt een stukje electronica gebruikt dat de Memory-Mapper heet. Dit kan je vergelijken met een kast waar je steeds een deurtje kunt opendoen om er iets in te leggen of om er iets uit te halen. Deze memorymapper valt in basic ook aan te sturen zodat het complete MSX geheugen te benutten is.

De Z80

Laten we beginnen met de Z80, de centrale verwerkingseenheid van de MSX. Hij kan 64 Kb direct benutten. In theorie wil dat zeggen dat je elke willekeurige byte in dat blok van 64 Kb direct kan gebruiken. Deze 64 Kb is voor het gemak opgedeeld in 4 PAGINA'S van elk 16 Kb groot. Het ziet er dus als volgt uit :

Pagina	adressenbereik
0	&H0000-&H3FFF
1	&H4000-&H7FFF
2	&H8000-&HBFFF
3	&HC000-&HFFFF

De PAGINA'S 0 en 3 mogen niet gebruikt worden want daar staan respectievelijk de BIOS routines en de variabelen die voor een goede werking zorgen van de MSX computer op (systeem variabelen). Als men ze toch gebruikt dan zal het systeem hoogstwaarschijnlijk vastlopen. Nu komen we bij de memory-mapper. Deze is opgedeeld in blokjes van 16 Kb. Het aantal blokjes is het totale geheugen van de MSX (in kilobytes) gedeeld door 16. (maar DENK EROM dat de bloknummers lopen vanaf 0!) We kunnen nu een blokje van 16 Kb uit de memory-mapper in een pagina zetten. Een blokje op een pagina neerzetten gaat als volgt :

```
voor pagina 0 : OUT &HFC,x
voor pagina 1 : OUT &HFD,x
voor pagina 2 : OUT &HFE,x
voor pagina 3 : OUT &HFF,x
```

(x = het nummer van het blokje dat op die pagina moet komen)

HET MSX GEHEUGEN VERKLAART

vervolg

Als we dus bijvoorbeeld blokje 3 van de memory-mapper op pagina 2 neer willen zetten dan gaat dat als volgt : OUT &HFE,2. In de praktijk zit er nog 2 addertjes onder het gras. Op pagina 1 staat de BASIC-interpreter. dat is een programma dat de BASIC commando's afhandeld en waar dus niet overheen geschreven mag worden als je nog een stukje basic gebruikt. Gebruik je alleen machinetaal dan mag je gerust de BASIC-interpreter vervangen door een ander blokje van de memory-mapper. Ten tweede kan blokje nul van de memmory mapper niet gebruikt worden want die is al gebruikt voor pagina 3. als je deze toch gebruikt dan loopt de computer dus vast. In de praktijk kunnen we dus PAGINA 2 gebruiken om steeds een ander blokje van de memory-mapper neer te zetten.Als we dan ook nog een stukje BASIC willen gebruiken om het geheel aan te sturen dan kunnen we dit neerzetten op pagina 3, vanaf &HC000. Dit kan gebeuren door als eerste regels in een programma neer te zetten :

```
10 IF PEEK(&HF677)<>&HC0 THEN POKE &HF677,&HC0:
POKE&HC000,0: RUN "programma"
20 ' hier gaat uw programma dan verder
```

"programma" is hierbij zijn eigen filenaam (dus van het programma waar deze regel in staat!). Overigens is nu de geheugenruimte voor een programma ingekort tot slechts ±7 KB. Dit omdat er nu een blok van 16K niet gebruikt wordt voor programmageheugen.

Samenvatting

Het blijkt dus niet zo moeilijk om het volledige MSX geheugen te benutten en ik hoop aan de hand van dit artikel wat duidelijkheid hierin aangebracht te hebben.

Bas Vijfwinkel

SAURUS

Voor de MSX zijn er verschillende MIDI-interface's te krijgen. Voor degene die niet weten wat een MIDI-interface is ; een MIDI-interface is een stukje electronica dat je aan je computer koppelt wat het mogelijk te maakt er een keyboard op aan te sluiten met als doel de computer te gebruiken bij het maken van muziek. Er zijn/waren vier MIDI-interface's verkrijgbaar. De bekenste MIDI-interface is die uit de muziekmodule van Philips. De onbekenste is die uit de Yamaha MSX-1 muziekcomputer. Sinds kort is er ter vervanging van de MIDI-interface in de muziekmodule de FAC MIDI-interface. Naast deze interface's is er ook MIDISAURUS die mondjesmaat te verkrijgen is via de import. Veel mensen weten van het bestaan van dit ding en dat hij zeer snel is maar daar houdt het dan ook op. In dit artikel wil ik wat meer over deze MIDI-interface vertellen.

UITERLIJK

De MIDI-interface is gehuisvest in een zwarte cartridge die ongeveer de grootte heeft van een Philips modem, het geheel ziet er zeer professioneel uit. Er zitten 2 MIDI uitgangen en 1 MIDI ingang op. Hij wordt geleverd in een grote kunstof doos met een dikke Japanse handleiding en gelukkig ook een korte nederlandse handleiding (gemaakt door Bit2 Europe). Verder zit er ook nog een diskette met software bij.

ELECTRONICA

Hier zit 'em de truuk in van de grote snelheid van deze MIDI-interface. Hij heeft een eigen geheugen zodat hij geheel onafhankelijk van de computer z'n data kan verwerken wat een grote snelheid oplevert. Dit geheugen is 256 Kbit (=32 Kbyte). De communicatie van het geheel wordt geregeld door

- MIDI-SAURUS -
vervolg

een Z80 PIO, een zgn. flatpack (een chip met veel pootjes die op maat gemaakt wordt voor een fabrikant) en nog wat andere kleine dingen. Over de opbouw van de MIDI- interface is dus heel goed nagedacht, wat niet van alle MIDI-interfaces gezegd kan worden.

SOFTWARE

De software die er bij zit is te vergelijken met Qbase, het programma dat altijd op de Atari wordt gebruikt. Als je het programma opstart dan kom je terecht in het afspeel menu. Boven in het scherm zit een balk met allemaal ikonen die je kunt aanklikken om in andere delen van het programma te komen. Aan de rechterkant van het scherm zit een balk wat op een gedeelte van een cassette-recorder lijkt en met deze toetsen wordt het opnemen/spoelen en weergeven van de muziek geregeld. Verder zitten er nog een paar toetsen op voor wat specifieke MIDI instellingen. Terug naar het eigelijke scherm. Met dit scherm kun je bepalen welk kanaal je wilt afspelen of opnemen. Verder nog wat MIDI instellingen zoals transpose (octaven verhogen of verlagen). Het opnemen met deze interface gaat werkelijk razendsnel. zelfs zeer snelle partijen met veel noten gaat vlekkeloos wat in vergelijking tot de muziekmodule of FAC MIDI-interface een hele prestatie is. Het mooie van dit apparaat is ook dat het mogelijk is om bv. een opgenomen bas partij weer te geven en tegelijkertijd bv. een melodie op te nemen. Natuurlijk is het mogelijk om correcties aan te brengen. Dit gebeurt in een menu waar een soort streepjes code aangeeft hoe lang een bepaalde toets aangeslagen is. Wat zou muziek zijn zonder drums? (Nvdr. rustig!) Daar is natuurlijk ook aan gedacht. In het programma zit een drum-editor waar de drums ingeprogrammeerd kunnen worden. Dit lijkt op een soort ponskaart waar je een gaatje in maakt als je een drum wilt aanslaan.

Kort gezegd komt het eigenlijke programma hier op neer. Het is erg duidelijk opgebouwd en werkt dus ook erg gebruikersvriendelijk. Na een

MIDI-SAURUS - vervolg

kwartiertje komen dan ook de eerste zelfgemaakte muziekstukken eruit rollen. Het programma bezit overigens ook de mogelijkheid om synth-saurus files in te laden dus er is al muziek voor aanwezig.

SOFTWARE II

Naast dit programma is er maar één ander programma dat MIDISAURUS ondersteunt namelijk MIDI-MAGIC. Dat programma is door een van onze leden (Nvdr. dat ben ik!) zelf gemaakt en kan de muziek van soundtracker op o.a. MIDISAURUS afspelen.

CONCLUSIE

Het is een mooi apparaat zeker voor mensen die wat professioneler bezig zijn met MIDI en die wat meer mogelijkheden willen dan dood-ordinair noten aanslaan (wat FST PRO alleen maar hoeft te doen). Zeker in vergelijking met FST PRO is het programma/interface een hele verbetering. De prijs is een minpuntje maar hij wil nog wel eens tweedehands tegen een aardige prijs te krijgen zijn. (Nvdr. is dat een hint, bas?).

AANSTURING

Dit stukje heb ik er voor progammeurs die een midisaurus willen aansturen in gedaan omdat er tot voor kort niets over bekend was. Eerst moet hij geinitialiseerd worden en dat gebeurd als volgt:

```
FORI=0TO1:OUT&H71,&HCF:OUT&H71,&HC0:OUT&H73,15:OUT&
H70,&H34:OUT&H70,0:NEXT I
```

- MIDI-SAURUS -
vervolg

Dit mag echter niet te snel gaan want anders werkt het niet. Bij het gebruik van de KUN compiler zullen er dus wat wachtlussen tussen de verschillende out's moeten. Het verzenden van alle data gaat nu door poort &h72. Hoe midi werkt en hoe het precies werkt kunt u vinden in het vorige clubblad.

AANSTURING MSX-MIDI

Het aansturen van de MIDI interface in de Turbo-R FS-A1GT gaat als volgt : eerst initialiseren door middel van CALL MUSIC
Daarna kan de data verzonden worden door poort &hE8 (Voor FS-A1ST Turbo-R bezitters met een M-Pack is dit precies hetzelfde).

Bas Vijfwinkel

- ADVERTENTIES -

Nog net op tijd ontving ik de volgende advertenties :

TE KOOP :
PHILIPS MSX-1 + datarecorder + joystick + software + MSX Basic cursus + boeken (evt. met G.E. printer) T.E.A.B. D. Wittekoek TEL : 078-143107

TE KOOP :
PHILIPS MSX2 NMS 8250. 256Kb RAM, 128Kb VRAM, 2 diskdrives, Ancona 80 kleurenmonitor, div. boeken en bladen, veel software, joystick, muis, TOEPROM eprom programmer (evt. met G.E. printer) ± FL900,-. D.A. Wittekoek TEL : 078-143107

TE KOOP :
Externe 5.25 diskdrive in kast gebouwd, zonder voeding. F120,-. Arjan Kooij TEL : 078-317564

MIDI MAGIC

Op de laatste clubavond (mei) is er zoals u waarschijnlijk weet een demonstratie geweest van ons eerste clubproduct: MIDI-Magic. Voor degenen die er toen niet bij waren een bespreking.
MIDI Magic is een programma dat FAC Soundtracker muziekfiles kan afspelen via MIDI op uw keyboard/synthesizer(-module). Er kunnen FST 1&2 files in afgespeeld worden en ook - na conversie - FST Pro files. Voor het gebruik van dit programma heeft u dus een MIDI-interface en een keyboard oid. met MIDI nodig. Ondersteunde MIDI-interfaces zijn: Philips muziekmodule, FAC MIDI interface, MIDISAURUS en MSX-MIDI (Turbo-R FS-A1GT of FS-A1ST + M-Pack). Het programma heeft muisbesturing en maakt net als Dyn. Pub. gebruik van pulldown menu's. Er kan van alles ingesteld worden. Vanzelfsprekend de geluiden, verder transpose, volume, kanaalindeling, drum definities en de speed. Het programma werkt instelbaar op 50 of 60 Hz. Alle gemaakte instellingen kunnen worden geSAVEd: Als .MDI file voor iedere muziekfile apart (met geluidsinstellingen ed.) of als .CFG file waarin de configuratie van het programma staat (kanaalindeling, drumdefinities ed.). Omdat files van FST 2.00 een fout bevatten waardoor ze niet in BASIC in te laden zijn (en dus ook niet in dit programma, want dat is geheel in (KUN-) BASIC geschreven). Er is hiervoor een FILE REPAIR optie aanwezig die de files zoals u wel zult verwachten repareerd.

Het grote voordeel van dit programma is dat het op ALLE MIDI-interfaces werkt en het ook volumes ondersteund (wat Soundtracker Pro niet doet). Uw in FST Pro gemaakte muziek zal hier dus mooier afgespeeld worden. Een programma wat

MIDI MAGIC
vervolg

waarschijnlijk ook op de disk zal staan is een MIDI MOD Player. Een wàt zult u zeggen. Een MOD Player is een programma dat muziekfiles van de amiga (.MOD files) kan afspelen. Deze MOD Player zal de muziek via MIDI afspelen en niet zoals gewoonlijk via een sampler. De muziek zal dus wel wat anders gaan klinken omdat amiga muziek helemaal met samples wordt gemaakt. Niet ieder muziekstuk zal dan ook goed afgespeeld kunnen worden omdat niet voor iedere sample een passend geluid te vinden is op een keyboard. Bij veel nummers zal het echter toch wel leuk klinken. Op dit moment is de MIDI MOD Player echter nog in de ontwikkelingsfase.
Dit was dus in het kort de werking van MIDI-Magic en MIDI MOD Player. We hopen het programma over niet al te lange tijd te gaan verkopen. Een deel van de opbrengst van het programma gaat naar de clubkas. Voor meer informatie, tips en suggesties kunt u bellen met Arjan Steenbergen (078-146378).

Arjan Steenbergen

- COLOFON -

Voorzitter : Hans Meyers, 078-511156

Redactie : Arjan Kooij, 078-317564
Arjan Steenbergen, 078-146378

Penningmeester : Wim De Moor, 078-147635

Secretaris : Arjan Kooij

Public Relations : Yvonne Schuit, 078-160023

Aan dit clubblad heeft verder nog meegewerkt:

Jaco Baan

Bas vijfwinkel

ONZE HARTELIJKE DANK HIERVOOR.